

3.5 Games im Theater

Bis hier habe ich Theater insgesamt als ein Spiel beschrieben, in dem sich Schauspielernde und Zuschauende in verschiedene Rollen aufsplitten und dadurch die Dreiwelthaftigkeit sichtbar machen. Spiele durchziehen aber auch konkret das, was bei der Aufführung entsteht und gezeigt wird. Sie bringen die Aufführung eigentlich erst hervor, das ist hier die These. Besonders deutlich ist dies beim Improvisationstheater, mit dem ich daher beginne, um den Ansatz dann auf das Literaturtheater zu übertragen. In der Geschichte des Improvisationstheaters wurde der Spielbegriff ab den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts zentral. Jacques Copeau und Susanne Bing waren vermutlich die Ersten, die in ihrem Versuch einer Erneuerung des Theaters in Frankreich ein Konzept von Spielen einführten. Sie griffen dafür auf progressive Erziehung nach Maria Montessori zurück, die begonnen hatte, nicht nur das Kinderspiel insgesamt wertzuschätzen, sondern auch konkrete Spiele zu sammeln und bewusst in der Erziehung einzusetzen. Beispielsweise geschah dies in der *Walden Infant School* durch Margaret Naumburg in New York, deren Methoden Copeau und Bing in einem USA-Aufenthalt während des Ersten Weltkriegs studieren konnten. (Frost and Yarrow 2007) Entsprechend kamen Games zunächst in ihrer Schauspielausbildung zum Einsatz.

Einen parallelen Weg beschritt Viola Spolin, von den Erziehungswissenschaften kommend und beeinflusst von der progressiven Pädagogik ihrer Lehrerin Neva Boyd, die Anfang des 20. Jahrhunderts eine Sammlung von sozialen Spielen erstellte und eine Theorie des Spiels begründete. Spolin baute auf Boyds Spielkonzeption auf und entwickelte ab circa 1930 zahlreiche »Theatergames«, die heute aus der Schauspielausbildung nicht mehr wegzudenken sind. Das Improvisationstheater verdankt ihr nicht nur einen Schatz an speziell für die Schauspielausbildung entwickelten Spielen, sondern auch eine grundlegende Begründung und Beschreibung ihres emanzipatorischen Potenzials: Das Spiel ersetzt die Lehrperson. Die Verwendung von Games war für Spolin eine entscheidende Neuerung, um aus der Abhängigkeit eines Lehrer-Schüler-Verhältnisses auszubrechen, die sie als destruktiv und die Persönlichkeit deformierend verstand.

Dass daraus eine neue Aufführungskunst wurde und Spolin zur Pionierin und Begründerin der Chicagoer »Schule der Improvisation«, war ursprünglich nicht von ihr geplant, und sie hat lange gezögert, bevor sie diese Entwicklung bejaht hat. Erst nach den erfolgreichen Experimenten der Gruppe »The Compass« und »The Second City« rund um ihren Sohn Paul Sills gegen Ende der 50er Jahre begann sie, Games auch als eine Möglichkeit zu sehen, Improvisation auf die Bühne zu bringen.

Der zweite Gründer des modernen Improvisationstheaters, Keith Johnstone, hat ebenfalls viele Games erfunden und gesammelt. Sein Werk umfasst Games zur Freisetzung von Spontaneität und zur Schauspielausbildung (Johnstone 1979), vor allem aber kommt ihm das Verdienst zu, theatrale Rahmungen für Improvisation er-

funden zu haben, die das Publikum in eine Art Metagame einbinden: Theatersport, Gorillatheater, Micetro, Livegame. (Johnstone 1999) Improvisationsspielende nennen diese umfassenderen Gebilde gern ›Formate‹, was aber viel zu nichtssagend ist, denn sie sind in Wahrheit sorgfältig ausgetüftelte Games mit einer ausbalancierten Spieldynamik. Man merkt dies meistens erst, wenn man sie verändert: Die Verschiebung einer einzigen Variablen verändert die gesamte theatrale Situation und bedeutet fast immer eine Verschlechterung der von Johnstone über Jahrzehnte optimierten Spielanordnungen.

Der Sprung der Games aus dem Workshopraum auf die Bühne ist bemerkenswert, weil die Games damit auch die Zuschauenden umfassen, was den Charakter des Spiels grundlegend verändert. Die Trainingsspiele wurden damit zu ›performativen Games‹, worauf ich in Kapitel 4 näher eingehen werde. Wer sich jemals in Workshops über Improvisationen vor Lachen gebogen hat, wird verstehen, dass irgendwann das Gefühl entstand, dass man das Publikum eigentlich um den schönsten Teil des Prozesses betrügt, wenn man es nicht an diesen Games teilhaben lässt. Gleichzeitig stellt der Schritt auf die Bühne eine grundsätzliche Verschiebung der Koordinaten des Spiels dar, denn nun kommen die *Erwartungen der Zuschauenden* ins Spiel, die ausbalanciert und gemanagt werden müssen. Die Zuschauenden werden dadurch tendenziell zu Mitspielenden, man lässt sie aktiv an der Ebene des Spiels teilhaben.

2.5.1 Games beim Improvisationstheater

Games unterscheiden sich beim Improvisationstheater darin, wie explizit sie die Dimension des Spielens in den Vordergrund rücken, insbesondere ob die Regeln dem Publikum oder den Mitspielenden mitgeteilt werden oder nicht (Lösel 2014).

1. *Regelgames – Es existieren klare Regeln, und die Zuschauenden werden darin eingeweiht:* Regelgames werden auf der Bühne durch eine Moderationsfigur erklärt, das heißt, die Spielregeln werden dem Publikum mitgeteilt. Dies umfasst Regeln der Zuschauerpartizipation und Regeln für das Zusammenspiel der Akteur:innen. Zum Beispiel wird im bekannten Alphabetspiel angekündigt, dass jede Äußerung der Spielenden mit einem darauffolgenden Buchstaben im Alphabet anfangen muss. Die Zuschauenden können dann die Regeleinhaltung beobachten.
2. *Heimliche Games – Es existieren Regeln, aber die Zuschauenden werden nicht eingeweiht:* Heimliche Games beruhen auf Verabredungen unter den Schauspielenden. Beispielsweise zählen die Statusspiele Johnstones (Johnstone 2002) und das Spiel mit Archetypen (Lösel 2008), aber auch allgemeine Regeln des Geschichtenerzählens dazu. Die Spielenden greifen hier auf gemeinsam erarbeitete Konzepte zurück, die den Zuschauenden nicht mitgeteilt werden.

3. *Emergente Games* – *Es existieren keine klaren Regeln; diese bilden sich erst während des Spielens*: Emergente Games stehen wiederum im Mittelpunkt des Ansatzes der Chicagoer Schule. Hier wird angenommen, dass Muster innerhalb der ersten 5 Dialogzeilen spontan auftauchen und daher weder intendiert werden müssen noch sollen. Vielmehr trainieren die Spielenden, »auf das Spiel zu horchen« (Listen to the game), wobei Muster erkannt, gesteigert und zu einem befriedigenden Höhepunkt gebracht werden sollen.

Emergenz ist etwas Magisches, denn es ist mehr als eine gemeinsame Konstruktionsleistung, vielmehr generiert sie das gleichzeitige Auftauchen von etwas Neuem während der Kommunikation. Es erscheint synchron in den Köpfen aller Beteiligten und ermöglicht damit ein gleichzeitiges Erkennen von etwas Unvorhersagbarem.

Diese drei Arten von Spiel bringen beim Improvisationstheater immerzu die Spielhaftigkeit der Aufführung ins Bewusstsein der Zuschauenden und der Akteur:innen. Die Ebene des Spiels wird daher beim Improvisationstheater die dominante Bedeutungsebene, aus welcher sich Fiktion und Wirklichkeit erst ergeben. Das wird schon dadurch deutlich, dass Improvisateur:innen die Bühne weder als Figur noch als Privatperson betreten. Meist springen sie demonstrativ lebenslustig auf die Bühne, machen energetisierende Gesten oder ein paar Tanzbewegungen – vermutlich mit einer ähnlichen Funktion wie der berühmte Harlekinsprung bei der Commedia dell'arte: »Seht her, ich bin da, ich bin der Botschafter der fiktionalen Welt und ich nehme euch mit!« oder einfach: »Seht her, dies ist Spiel!«

Games in der Chicagoer Schule der Improvisation

In der auf Spolin zurückverfolgbaren Chicagoer Schule ist das Game das Schlüsselkonzept, auf dem alles basiert. Die »Bibel« der Chicagoer Schule, »Truth in Comedy« (Halpern, Close and Johnson 1994) beschreibt den Hintergrund dieses Ansatzes, bleibt aber an vielen Punkten sehr vage. Es gibt daher im Grunde genommen keine kanonische Darstellung, sondern eine Vielzahl von Vorstellungen und Praktiken, die vor allem darin übereinstimmen, dass sie die Games als das Herzstück ihrer Theaterform betrachten. Das Spiel ist die Grundlage jeder improvisierten Szene: »Find your game and you have found your scene« (Halpern, Close and Johnson 1994, 87). Ich versuche hier, die entsprechenden Praktiken durch ein Beispiel zu verdeutlichen. Es basiert auf Workshops zum Spielstil der Upright Citizens Brigade, einer ausgesprochen erfolgreichen Improtheatergruppe sowohl in New York als auch in Los Angeles. Games werden in Szenen erstens gefunden (»Find the game«), zweitens untersucht (»Explore the game«) und drittens gesteigert (»Heighten the game«). Ein typischer Ablauf ist:

1. Base Reality = Who+What+Where werden im Spiel etabliert, sodass die grundlegenden Informationen und Parameter der Szene für alle klar sind.
2. The Unusual Thing = die Spielenden entdecken innerhalb dieser Fiktion ein Element, das nicht gut hineinpasst und daher Fragen aufwirft.
3. Yes and the Unusual Thing = die Spielenden bejahen dieses unpassende Element und fügen weitere Details hinzu.
4. »Explore and Heighten« = das Element wird circa drei Mal wieder eingeführt und dabei jedes Mal gesteigert. Was »steigern« genau bedeutet, ist variabel. Sehr oft werden Muster einfach übertrieben, bis sie grotesk wirken.

Tief in der DNA dieser Spiele ist noch die Grundidee von Spolin spürbar, dass Spiele eine Art Lernumgebung sind, in welcher Neugier und Spielfreude zu einem ganzheitlichen Lernprozess führen. In der Praxis ist diese Idee jedoch häufig so stark verwässert, dass man sie kaum noch finden kann.

Etwas irritierend ist beispielsweise die Beobachtung, dass die Spiele in der Chicagoer Schule bei genauer Betrachtung fast alle einer einzigen Spielfamilie zuzuordnen sind, der Familie der Übertrumpfspiele, bei denen es, wie der Name schon sagt, darum geht, den anderen zu übertrumpfen, indem man etwas besser kann oder etwas Besseres besitzt. Wie in Kapitel 1 besprochen, sind diese Spiele sicherlich elementar und evolutionär sinnvoll. Kinder fangen schon im Kindergarten mit Übertrumpfspielen an (»Das Auto von meinem Vater ist größer als das von deinem!« oder »Meine Mutter hat einen besseren Beruf als deine!«), und das zieht sich durch das ganze Leben durch. Trotzdem wäre Spolin mit einer Reduktion auf dieses Spiel sicherlich unzufrieden, weil sie Spiele immer im Kontext von Selbstwachstum und Lernen sah, wofür Konkurrenz ihrer Meinung nach kontraproduktiv ist, weil sie dafür sorgt, dass man von den Bewertungen der anderen abhängig bleibt.

Es gab auch später immer wieder Kritik an der Einengung des Spielbegriffs auf Wettbewerb. So kritisierte Amy Seham den maskulinen Wettbewerbscharakter der Chicagoer Schule und verband damit eine grundlegende Kritik an der Exklusion diverser Identitäten von der Impro-Community. (Seham 2001) Nicht zuletzt kritisiert David Razowsky, ein frühes Mitglied der amerikanischen Impro-Community, dass die Fixierung auf das Gewinnen eines Games auf der Bühne das Auftauchen von etwas Neuem, einer neuen Emotion, einer Selbstentdeckung, einer neuen Information, verhindert, statt es zu ermöglichen. Er stellt deshalb ein Modell auf, das zwar das emergente Spiel als zentrales Konzept sieht, aber nicht das erfolgreiche Spielen als eigentliches Ziel sieht, sondern im Gegenteil das Scheitern und die Kapitulation im Spiel als Grundlage des theatralen Spiels beschreibt. (Razowsky 2023)

Trotz dieser Einschränkung sind Übertrumpfspiele bemerkenswert flexibel, denn zu Beginn der Szene ist nicht klar, in welcher Disziplin das Übertrumpfen geschehen soll. Bessere Herkunft? Bessere Kleidung? Bessere Fähigkeit, Beleidigungen in Reimform zu bringen? Übertrumpfspiele bleiben deshalb erstaunlich

lange spannend und sind die Grundlage für die überwältigenden Erfolge des US-amerikanischen Improvisationstheaters.

Johnstone und die Statusspiele

Johnstone war nach eigener Aussage tief von Wachtangows Methode (s.u.) inspiriert (Gortschakow 2008, 7), und sein Denken kreiste später genau wie bei diesem um Parameter, mit denen man die Wirklichkeit simulieren und theatral steigern konnte. Sein zentrales Konzept hierfür war das Konzept des Status (Johnstone 2004a). Im entsprechenden Kapitel beschreibt Johnstone Status als Spiel und analysiert das Gesprächsprotokoll einer Gruppentherapiesitzung, um zu verdeutlichen, dass solche Spiele unbewusst im wirklichen Leben stattfinden, und zwar sogar unter den Vorzeichen einer sehr ernsten Situation, nämlich der Therapie. Die Teilnehmenden der Sitzung sind sich nicht bewusst, dass sie ein Spiel spielen, ebenso wenig der Therapeut (niemand geringerer als Wilfred Bion, ein berühmter Psychoanalytiker und Pionier der Gruppentherapie). Johnstones Vorgehen ist eine Art Spielanalyse und soll hier ausführlich wiedergegeben werden, weil es verdeutlicht, wie das Muster eines Spiels in der Wirklichkeit aufgedeckt werden kann. Johnstones Kommentare stehen kursiv und in Klammern, der Rest ist ein Protokoll der Gruppensitzung:

»FRAU X: Letzte Woche habe ich einen bösen Schreck gekriegt. Ich stand in der Schlange vorm Kino, als ich mich plötzlich so ganz merkwürdig fühlte. Ich dachte, ich würde gleich ohnmächtig oder so was.

(Frau X versucht, ihren Status zu heben, indem sie an einer interessanten Krankheit leidet. Frau Y übertrumpft sie augenblicklich.)

FRAU Y: Ihnen geht es doch gut, Sie können ins Kino gehen. Wenn ich bloß daran denken dürfte, mal ins Kino zu gehen, dann bräuchte ich mich über nichts mehr zu beklagen, meine ich.

(Frau Z hält Frau Y auf.)

FRAU Z: Ich weiß, was Frau X meint. Mir geht es genauso, nur, ich hätte weggehen müssen aus der Warteschlange.

(Frau Z erweist sich als sehr begabt, wie sie Frau X gegen Frau Y unterstützt, während sie gleichzeitig beansprucht, von größerem Interesse zu sein, weil ihr Zustand ernster sei. Herr A greift nun ein, um den Status von allen dreien herabzusetzen, indem er ihre Verfassung als ganz gewöhnlich hinstellt.)

HERR A: Haben Sie schon versucht, sich vorzubeugen? Das bringt das Blut wieder in den Kopf. Ich nehme an, Ihnen ist schwindlig geworden.

(Frau X verteidigt sich.)

FRAU X: Nein, wie Schwindel ist es nicht.

FRAU Y: Ich finde, es tut einem immer gut, wenn man ein bißchen Gymnastik macht. Ich bin aber nicht sicher, ob Herr A das so gemeint hat.

(Sie scheint ihre Kräfte mit denen von Herrn A zu verbünden, gibt aber zu verstehen, er sei nicht fähig, das zu sagen, was er meint. Sie fragt nicht »Haben Sie das sagen wollen?«,

sondern deckt sich mit einer ihrer typischen Hochstatus-Umschreibungen. Frau Z setzt jetzt den Status von allen herab und sofort auch ihren eigenen, um einen Gegenangriff zu vermeiden.)

FRAU Z: Ich meine, Sie sollten Ihre Willenskraft anstrengen. Und genau das ist es, was mir Angst macht – ich habe überhaupt keine.

(Jetzt interveniert Herr B, ich vermute, indem er Tiefstatus spielt, oder, wahrscheinlicher noch, indem er versucht, Hochstatus zu zeigen, was ihm mißlingt. Wenn man nur den Text vor sich hat, kann man das nicht genau entscheiden.)

HERR B: Mir ist letzte Woche was Ähnliches passiert, nur bin ich dabei nicht in einer Warteschlange gestanden. Ich habe zu Hause gegessen, ganz ruhig dageessen, und da ...

(Herr C zermalmt ihn.)

HERR C: Da geht es Ihnen gut, wenn Sie in Ruhe zu Hause sitzen können. Wenn ich das könnte, bräuchte ich mich über nichts mehr aufzuregen, meine ich. Wenn Sie es zu Hause nicht aushalten können, warum gehen Sie dann nicht ins Kino oder sonst wohin?» (Johnstone 2004b, 52–55)

Das Statusspiel liegt unter der Oberfläche des ansonsten freundlichen Gesprächs und sorgt für disruptive Äußerungen, die ständig die Spielziele der anderen stören. Ohne die Annahme eines Statusspiels erscheinen die Beiträge der einzelnen Personen mehr oder weniger verrückt, versteht man sie jedoch als Statusspiel, dann sind sie plötzlich folgerichtig. Das Statusspiel kann sich dabei beliebig an den Kontext anpassen, in diesem Fall erlangt man offenbar hohen Status, indem man besonders krank ist. Entsprechend der Situation ›Therapie‹ bemühen sich alle, einerseits besonders krank zu erscheinen, andererseits unterstützend und konstruktiv. Die Teilnehmenden verfolgen ihre Spielziele maskiert, so, als wollten sie sich nicht dabei erwischen lassen, und beweisen dabei eine, wie Johnstone bemerkt, außerordentliche strategische und kreative Fertigkeit. Denn auf dem Feld des Status sind wir alle Virtuos:innen, ohne es zu wissen.

Entscheidend ist: Wenn man die Parameter des Spiels erkannt hat, kann man diese verwenden, um beliebig viele entsprechende Situationen theatral zu generieren. Mit seinem Konzept des Status hat Johnstone auch einige Theaterautor:innen inspiriert, unter anderem David Mamet.

3.5.2 Spiele im Literaturtheater und im inszenierenden Theater

Literaturtheater steht regelmäßig vor der Aufgabe, den Text des Dramenautors oder der -autorin zum Leben zu erwecken und für die Bühne tauglich zu machen. Dieser Prozess ist schwierig, Schauspielende suchen nach den verborgenen Motiven der Figuren, nach Kontexten (Umständen), dem Subtext, den Nuancen in der Betonung und so weiter. Eine alternative Herangehensweise ist die Suche nach Spielen, die hinter oder unter den Bühnentext gelegt werden können. Was macht den Text le-

bendig, und wieso gibt es nicht nur eine einzige, sondern sehr viele gültige Versionen, einen Text zu spielen? Wenn der Text nur die Oberfläche ist, was liegt dann darunter?

Wachtangow: Der Regisseur als Spieldesigner

Mit den historischen Avantgarden zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde die Idee des Kunstwerks als eines unumstößlichen, sozusagen von Gott direkt empfangenen, zumindest aber von einem Genie in genau dieser Form vollendeten, statischen Gebildes zunehmend hinterfragt. Die Avantgardisten wollten keine Geniekünstler mehr sein, sie wollten keine Kunst für die Ewigkeit machen, sie entdeckten und bejahten eine flüchtige und von der jeweiligen Zeit geprägte Kunst. Nicht mehr in Marmor und Bronze erstarrte Repräsentationskunst, wie sie in Museen und Denkmälern vorherrschte, sondern Einmischung, Entäußerung, Plötzlichkeit, Versuchsanordnung, und nicht zuletzt das Unperfekte, waren Gebote der Stunde.

Ein interessantes Beispiel für diesen Umbruch aus dem Theater ist Jewgeni Wachtangow, der ihn am eigenen Leib erlebte. Wachtangow hatte sich intensiv mit Stanislawskis System identifiziert und war darin eine Art Musterschüler gewesen. Stanislawski lobte ihn: Er lehre seine Methoden besser, als er selbst es könne. Wachtangow jedoch entwickelte sich ab etwa 1916 – auch unter dem Eindruck des Ersten Weltkriegs – immer weiter von Stanislawskis Schauspielsystem und von dessen Inszenierungsstil weg, wobei die Improvisation eine zunehmend größere Rolle spielte. Laut Frost und Yarrow war es Stanislawskis Freund Leopold Sulerzhitsky, der als Erster die Improvisation im Studio des Moskauer Künstlertheaters einführte und damit bei der jüngeren Generation auf begeisterte Aufnahme stieß. Hierzu gehörten neben Wachtangow auch Michael Tschchow, Maria Ouspenskaya und Richard Boleslawsky (Frost and Yarrow 2007, 21). Politische Ereignisse kamen hinzu: Die Erfahrung der Revolution ließ Wachtangow skeptisch werden gegenüber den herkömmlichen Stücken, die ein überkommenes, bürgerliches Zeitalter darstellten. Neue Stücke gab es jedoch noch nicht, und so begann er, eigene Wege zu gehen und neue Stoffe und Theaterformen zu entwickeln. Zum Konflikt mit Stanislawski kam es 1918, als Wachtangow das »Moskauer Künstlerische Volkstheater« gründete. Bis 1921 lehrte und inszenierte er nach Auffassungen, die sich von denen Stanislawskis drastisch unterschieden.

Es ging Wachtangow um ein progressives Theater, nämlich eines, das einen fluiden, polyfonen Wirklichkeitsbegriff entwickelte, während Stanislawski einen Realismus verfolgte, der heute meistens als »psychologischer Realismus« benannt wird und von einer einzigen Wirklichkeit ausgeht, die als Maßstab dient. Wachtangow dagegen entfernte sich zunehmend vom Anspruch, die Wirklichkeit so genau wie möglich abzubilden, und widmete stattdessen seine Aufmerksamkeit der Bühnenrealität als einer konstruierten Realität aus Fantasie, Wirklichkeit und Spiel. Die Orientierung am geschriebenen Drama wurde kritischer und distan-

zierter. Wachtangow suchte nach Zwischenräumen und Freiräumen, in denen Regisseur:innen und Schauspieler:innen in ihrem künstlerischen Schaffen größere Freiheiten hätten. Auf diese Weise fand auch die Idee des Improvisierens ihren Weg in die Arbeit Wachtangows und wurde zu einem visionären Traum:

»Irgendwann werden Stücke nicht mehr von Autoren geschrieben ... Das künstlerische Produkt wird vom Schauspieler geschaffen werden. Der Schauspieler muss nicht wissen, was wird, wenn er auf die Bühne geht. Er muss so auf die Bühne gehen, wie wir im Leben zu einem Gespräch oder zu einer Begegnung gehen ... Der Schauspieler muss so erzogen sein, dass man ihm vor dem Auftritt nur zu sagen braucht, was er zu spielen hat: Seine Vergangenheit, wie seine Beziehung zu den anderen ist, was seine Aufgaben sind. Dann muss er spielen können. Die Emotionen, Worte usw. kommen dann von selbst. Das wäre echte *Commedia dell'arte*. Das ist das Ideal.« (Wardentzky 2008, 305)

Wachtangow arbeitete zwar bis zu seinem frühen Tod weiterhin mit Damentexten, jedoch galt seine Suche vorrangig Abfolgen von physischen Aktionen, die UNTER den Text gelegt werden konnten, um diesen zu stützen und zur Geltung zu bringen. War eine solche Abfolge gefunden, so »lag« der Text wundervoll auf dem körperlichen Spiel, und beides ergänzte sich positiv. Improvisation wurde zu Wachtangows fundamentaler Experimentiertechnik. Er entwickelte seine Stücke, indem er Serien von Improvisationen durchführen ließ, von denen er dann die passendsten auswählte, um sie für das Stück zu fixieren (Frost and Yarrow 2007, 222).

Der folgende Exkurs in die Regiearbeit Wachtangows soll verdeutlichen, wie sich bei ihm ein qualitativer Sprung vollzog, der nicht nur von der Bindung an den Text wegfürte, sondern grundsätzlich von der exakten Festlegung von Handlungsabläufen – hin zu systemisch aufeinander bezogenen Handlungssequenzen, die man als Spiele charakterisieren kann. Das Beispiel stammt aus den Aufzeichnungen von Nikolai Gortschakow, einem seiner Schüler. Geschildert wird Wachtangows Arbeit an einer Aufführung von »Das Jubiläum« von Anton Tschechow. Nachdem er die Inszenierung seiner Schüler betrachtet hatte, arrangierte Wachtangow die gesamte Bühne noch einmal neu. Er stellte die Bühne voll mit Möbeln und Gegenständen, die den ursprünglich geplanten Abläufen im Weg standen.

»Und wo sollen die Darsteller hin?« fragte einer. »Die Bühne ist ja so überladen mit Möbeln, dass man sich zwischen den Schränken, Tischen, Stühlen und dem Schreibpult von Chirin kaum einen Weg bahnen kann.«
 »Wunderbar, wenn Sie diesen Eindruck haben, ist es gelungen«, antwortete Wachtangow sehr zufrieden mit dem Einwurf. »Und jetzt bitte alle Darsteller auf die Bühne, und versuchen Sie, unter den erschwerten Umständen, Ihre Aufgabe zu erfüllen.« (Gortschakow 2008, 111)

Die Schauspieler:innen waren also gezwungen, von ihren Routinen abzuweichen, und Wachtangow sprang selbst auf die Bühne, um dieses Spiel noch weiter zu treiben:

»Der Mercutkina blieb nichts anderes übrig, als über das Schreibpult hinweg, hinter Chirins Rücken mit ihm zu sprechen, und das tat sie auch. Das Pult war hoch und verdeckte der Mercutkina fast ganz die Sicht auf Wachtangow. Um ihn zu sehen, versuchte sie, auf die Querstreben des hohen Hockers von Chirin zu klettern. Chirin-Lobaschkow störte das sehr stark. Er verließ nach der Hälfte ihres Monologs seinen Hocker und setzte sich mit seinem Buch an den großen Tisch. Da sich die Mercutkina natürlich gegen Ende ihres Monologs auf den frei gewordenen Hocker von Chirin setzte, kam Wachtangow hinter dem Pult hervor und ließ sich in den Sessel am Tisch nieder, um sie dazu zu bewegen, ihren Platz zu wechseln [...].« (Gortschakow 2008, 113)

Der springende Punkt hierbei ist, dass durch die Einführung dieses Spiels ein ästhetisch anspruchsvoller, neuer Ablauf entstand, der durch das Eingreifen einer externen Regie vermutlich nicht möglich gewesen wäre. Die Erkenntnis dieses Wertes kommt charakteristischerweise plötzlich:

»Und plötzlich entstand zu unserem großen Erstaunen (und unserer Begeisterung) ein ungewöhnliches szenisches Arrangement. Chirin kroch bedrängt von der Mercutkina mit seinem Vortrag unter den Tisch zwischen die zwei Schreibfächer, legte seinen Bericht auf den Boden und schrieb weiter. Wachtangow kauerte sich daneben, auch in diese Nische, und die Mercutkina, die bäuchlings auf dem Tisch lag, versuchte, mit einem Schirm einen ihrer beiden Partner zu erwischen, mal von der einen Seite des Tisches, mal von der anderen, und redete dabei mit ihrem Text auf sie ein.« (Gortschakow 2008, 114)

Nachdem Wachtangow die Routinen der Schauspieler:innen unterbrochen hat, lässt er das Zusammenspiel sich organisch entwickeln. Er stellt mit seinen Anweisungen hauptsächlich zwei entscheidende Dinge sicher, nämlich erstens, dass die einzelnen Handlungen durch *Hindernisse* verkompliziert werden, und zweitens, dass *jede Handlung des einen Spielers eine Handlung eines anderen Spielers hervorrufen muss*. Unter diesen Prämissen – und natürlich unter Einbeziehung all dessen, was die Schauspieler:innen über ihre Figuren bereits wissen – entstehen innerhalb kürzester Zeit zwei Spiele, die leicht als die uralten Kinderspiele ›Verstecken und Suchen‹ und ›Fangen und Verfolgen‹ zu erkennen sind. Sobald die zugrunde liegenden Spiele gefunden sind, sind alle physischen Handlungen aufeinander bezogen und klar. Sie müssen nicht mehr in Einzelaktionen zerlegt werden und könnten auch unter ganz anderen Umständen, etwa in einer anderen Bühneneinrichtung, verwirklicht werden. Sobald die Schauspieler:innen das Spiel erfasst haben, können sie spontan körper-

lich agieren und auch mit Abweichungen umgehen. Das spontan gefundene Spiel vermittelt zwischen dem festgelegten Text und der Freiheit der Schauspielenden.

Gortschakow beschreibt das Erlebnis, das mit dem Finden des Spiels verknüpft war, als ein bewegendes Aha-Erlebnis: Es löste Befreiung, Begeisterung und spontanes Verstehen aus. Über das Spiel begriffen die Schauspielenden schlagartig die gesamte Gestalt der Szene. Für Wachtangow ging es dabei um weit mehr als ein paar kluge Regietricks: Er wollte die schöpferische Kraft der Schauspieler:innen aktivieren und sie aus einem Dilemma herausholen, in welchem sie schauspieltechnisch steckten (Wardetzky 2008). Stanislawskis Konzept der Einfühlung führte in seinen Augen zu einer innerlichen, wenig theatergemäßen Spielweise (vielleicht der Grund, warum sie später vor allem im Film Erfolge feierte). Das wechselseitige Bezogensein der Spielzüge erzeugt dagegen eine eigene Ebene der theatralen Darstellung, eine Ebene des Spiels. Auf dieser Ebene entstehen selbstorganisierende Muster, die sinnvoll als Spiele bezeichnet werden können (obwohl Wachtangow diesen Begriff selbst nicht benutzte).

Diese Methode ist unmittelbar mit dem neuen künstlerischen Weltempfinden der Avantgarden zu Beginn des 20. Jahrhunderts verknüpft, indem sie das Entstehen einer künstlerischen Wirklichkeit nicht mehr als einen Prozess kontrollierter Nachahmung einer einzigen, dominanten Wirklichkeit versteht, sondern als ein Zusammenspiel verschiedener, innerer und äußerer, Wirklichkeiten.

Sanford Meisner

Einen anderen Weg zu einer psychophysischen (Spiel-)Dynamik fand der Schauspiellehrer Sanford Meisner. Auch wenn er selbst vermutlich nicht von Spielen gesprochen hätte, würde ich doch behaupten, dass seine Übungen Spielcharakter haben. Er suchte nach Wegen, den dramatischen Text mit einer Dynamik zu unterlegen, auf welcher der Text dann als eine Art Oberfläche schwimmen kann. Es ging ihm darum, das Verhältnis von Text und emotionaler Tiefendynamik auf eine instinktive, flexible Weise zu organisieren. Ein Text, der einfach nur das widerspiegelt, was im Körper und Gesamtsystem der Schauspielenden sowieso schon gesagt wird, ist flach. Es muss eine gewisse Spannung zwischen Gesprochenem und Gespieltem entstehen, wobei das Gespielte das Eigentliche ist, der Text dagegen »nur« die Oberfläche.

»Der Text ist wie ein Kanu und die Emotion ist der Fluss, der es trägt. Der Text treibt auf diesem Fluss dahin. Wenn das Wasser unruhig ist, schwanken die Worte wie ein Kanu auf einem stürmischen Strom. Alles hängt davon ab, wie der Fluss deiner Emotionen dahinfließt. Der Text nimmt das Wesen deiner Emotionen an.« (Meisner 2016, 188)

In der Meisner-Technik gibt es beispielsweise das zentrale Konzept der »unabhängigen Tätigkeit«, und viele Generationen von Meisner-Schüler:innen erarbeiten sich seine Methode hauptsächlich über diese Übung. Die unabhängige Tätigkeit dient dazu, bei den Schauspielenden eine Immersion zu erzeugen, ein Versunkensein in eine wichtige und schwierige Aufgabe. Da für Meisner Schauspielen grundsätzlich »wahrhaftes Agieren unter imaginären Umständen« bedeutete, ist dieses Sich-Hin-einversetzen in eine Tätigkeit ein Maßstab und Modell für das glaubhafte Schauspielen an sich. Wer die Immersion in eine Tätigkeit bewältigt, schafft nach und nach auch das Einsteigen in die fiktionale Welt des Stückes.

Offenbar sind aber bestimmte Tätigkeiten besser hierfür geeignet als andere, und Meisner-Schüler:innen verbringen viele Stunden mit der Suche nach einer geeigneten Tätigkeit. Es stellt sich damit aber die Frage, wieso eigentlich nicht einfach alle Tätigkeiten als unabhängige Tätigkeit geeignet sind? Was unterscheidet die geeigneten von den ungeeigneten unabhängigen Tätigkeiten?

Ein konkreter Blick auf eine beliebte unabhängige Tätigkeit kann diese Frage erhellen, nämlich das Bauen eines Kartenhauses. Was unterscheidet diese von einer ungeeigneten, sagen wir mal »Fahrrad putzen«? Meiner Meinung nach erfüllt das Kartenhausbauen alle Bedingungen eines Games:

1. Es existiert ein klares Ziel: »Baue ein 4-stöckiges Kartenhaus« (Spielziel)
2. Es gibt Regeln: z. B. »Benutze dafür ausschließlich die Karten und deine Hände. Knicke keine Karten usw.« (Regelsystem)
3. Die Entfernung zum Spielziel ist unmittelbar erlebbar, denn aufgebaute Karten liefern ein unmittelbares Feedback (Feedbacksystem).
4. Im Fortgang des Spiels erhöht sich der Einsatz exponentiell. Wenn das Kartenhaus kurz vor Vollendung zusammenbricht, ist dies besonders schmerzlich, die Spannung steigt also an, die Finger beginnen zu zittern usw. (emotional attachment, Spannungsaufbau).

Insbesondere dieser letzte Punkt bedeutet eine Steigerung und unterscheidet das Kartenhausbauen von einer normalen Tätigkeit, wie zum Beispiel dem Putzen eines Fahrrads: Auch bei Letzterem habe ich ein Ziel (das Fahrrad soll sauber werden), Regeln (benutze einen Lappen, warmes Wasser usw.) und ein unmittelbares Feedback (Fahrrad wird sauber). Aber das Risiko steigt nicht exponentiell während des Prozesses: Wenn ich am Ende einen Fleck entdecke, den ich nicht entfernen kann, dann ist damit nicht automatisch die gesamte Aktion entwertet, und ich muss nicht von vorne anfangen, sondern muss nur diesen letzten Schritt neu entwerfen und durchführen. Ein Spiel dagegen steuert auf ein alles oder nichts zu, und darin liegt seine Dramaturgie, die uns unvermeidlich gefangen nimmt und eine Immersion erzeugt, die nicht in der Fiktion des Spieles liegt, sondern in seiner Mechanik von Wahrscheinlichkeiten.

Das Bauen eines Kartenhauses ist also deswegen ein Sprungbrett für Immersion und damit die Fähigkeit zum Schauspiel, weil es ein Spiel ist. Wenn dieses Spiel mit höchstem inneren Einsatz gespielt werden kann, dann ist das Schauspiel ebenfalls glaubwürdig und interessant, die Schauspielenden sind ganzheitlich involviert, der Körper ist vollständig engagiert, und der Text kann dann elegant darüber gelegt werden. Daher beruht die Meisner-Technik implizit darauf, ein Spiel zu finden, das man unter den Text legen kann bzw. das sich selbst unter den Text legt.

Theaterstücke als Spiele gesehen

Ich halte es für möglich, auch ganze Theaterstücke als Spiele zu verstehen und als solche zu analysieren. Spielanalysen können dazu dienen, die Spieldynamik zu erforschen, die unter den im Text festgelegten Worten liegt. Dazu müssen in der Regel Annahmen getroffen werden, die zu einer Reduzierung der Situation auf wenige, interdependente Parameter führen. Diese Interdependenz, die wechselseitige Abhängigkeit der Parameter, ist dabei unabdingbar, und in der Regel lässt sie sich durch einen »je ... desto ...«-Satz beschreiben. Im Beispiel von Johnstones Statusspielen ist dies etwa: »Je mehr sich mein Status erhöht, desto mehr sinkt dein Status.« Analog bei Wachtangow: »Je mehr du flüchtest, desto mehr verfolge ich dich.« Und schließlich beim Kartenhausbauen: »Je stärker du dich auf deine Welt konzentrierst, desto mehr lenke ich deine Aufmerksamkeit auf meine Welt.« Was hier unter den Text gelegt wird, ist mit »Subtext« nur unzureichend beschrieben, weil es viel dynamischer und fluider ist als ein Text. Der Begriff »Sub-Spiel« wäre passender. Das Verfahren lässt sich meiner Meinung nach auf jeden dramatischen Text anwenden, wobei es keineswegs so ist, dass unter jeden Text nur ein einziges Spiel gelegt werden kann, ganz im Gegenteil: Je nach Annahmen über Menschenbild, Ethik, Politik, Weltgeschehen können und müssen ganz unterschiedliche Sub-Spiele gefunden werden. In vielen Dramen ist das Spiel schon in den Text eingeschrieben. Hier ein paar Beispiele, die natürlich eine gewisse interpretatorische Willkür meinerseits enthalten:

Hamlet

Der Hauptstrang von Hamlet erzählt von Rache (wie überhaupt Rache ein beliebtes Motiv in Theater und Film ist). Hamlet erfährt durch die Erscheinung eines Geistes, dass sein Vater von dessen Bruder Claudius ermordet wurde. Gemeinsam mit seinem Vertrauten Horatio macht er einen Plan, den neuen König zu überführen, indem er in einer öffentlichen Theateraufführung das vermutete Verbrechen darstellen lässt, um an Claudius' Reaktion abzulesen, ob dieser verantwortlich ist. Dies gelingt, weil Claudius die Vorstellung abbrechen lässt. Hamlet aber zögert, Claudius beim Gebet zu töten und damit die Rache unmittelbar zu vollziehen. Danach kommt es zu vielfachen Verwicklungen und Missverständnissen. Hamlet wird von Claudius in Begleitung von dessen Jugendfreunden Rosencrantz und Guildenstern nach Eng-

land verbannt. Er kehrt aber nach Dänemark zurück und konfrontiert Claudius. Sie stehen sich also wieder gegenüber. Beide wollen den anderen töten und verwenden dabei Gift: Claudius an einem manipulierten Schwert, Hamlet in einem vergifteten Trank. Die Situation gerät aber so außer Kontrolle, dass am Ende nicht nur Claudius und Hamlet, sondern auch noch ihre Angehörigen sterben.

Es ist einerseits ein Spiel mit dem eskalierenden Gefühl der Rache, andererseits eine Warnung vor Zögerlichkeit bei diesem Spiel. Hamlets Tragödie besteht nicht so sehr in seinen scheiternden Plänen, sondern darin, dass er diese im Grunde durch seine innere Zerrissenheit selbst sabotiert: Er hat die Gelegenheit, Claudius beim Gebet zu töten, kann sich jedoch nicht dazu durchringen.

Die Interdependenz könnte also heißen: »Je mehr du zauderst, desto verheerender werden die Folgen.« Aus dieser wechselseitigen Verbundenheit aller Bühnenaktionen entsteht die tragische Spannung bei Hamlet. Wenn man nach einem Kinderspiel sucht, das diese Dynamik verdeutlicht, landet man vermutlich bei einem Feiglingsspiel, bei dem derjenige verliert, der zu spät oder zu wenig beherzt agiert: Wer zu kurz springt, fällt ins Wasser. Kinder spielen es, indem sie im Fluss von Stein zu Stein oder in Parks von Pfosten zu Pfosten springen. Man kann es gut als Solospiel spielen, denn ein Feedback ist unmittelbar (und nicht selten schmerzhaft). Infolgedessen kann man Hamlet auch als Solospiel spielen. Es erfordert Mut und Entschlossenheit, von einem festen Punkt zum nächsten zu springen und dabei für einige Momente jeglichen festen Boden unter den Füßen zu verlieren. Hamlet springt zu kurz. Er zögert im Moment des Absprungs. Hürdenläufe, Pferdespringreiten, alle Arten von Springspielen und die meisten sogenannten »Mutproben« inszenieren die Frage nach dem beherzten Absprung, dem alles oder nichts, dem Glauben an sich selbst. Mutprobenspiele und Feiglingsspiele gehören zu den dunklen Spielen, auf die ich in Kapitel 5 eingehe.

Faust

Die Spielhaftigkeit von Johann Wolfgang von Goethes »Faust« wird ganz explizit schon im »Prolog im Himmel« vorgestellt, der dem Stück vorangeht und quasi eine Spielanleitung darstellt. In diesem Prolog singen zunächst drei Erzengel ein Loblied auf den Herrn (Gott) und seine Werke. Mephisto mischt sich spöttisch ein, lenkt die Aufmerksamkeit auf den Menschen und sein Unglück: Der Herr habe ihm zwar Verstand gegeben, doch gerade dadurch sei der Mensch innerlich zerrissen, verlange zu viel und werde daher unglücklich und bedauernswert. Gott streitet diese Zerrissenheit nicht ab, betrachtet sie aber als notwendig für moralisches Wachstum, schließlich führe sie zu einer Läuterung und Besserung. Als Beispiel nennt er Doktor Faust, der ihm zwar bisher nur »verworren« diene, jedoch »Klarheit« erlangen werde. Im Gegensatz zu Mephisto bewertet er Fausts Unzufriedenheit und rastloses Suchen nach höherer Erkenntnis also positiv. Mephisto streitet dies ab und bietet eine Wet-

te an: Er werde Faust von seinem Weg des Suchens abbringen und ihn mit weltlichen Genüssen zufriedenstellen. Die Entwicklung zu etwas Höherem werde er damit unterbrechen, und Faust werde sich korrumpieren lassen. Falls ihm das gelinge, stehe ihm Fausts Seele zu. Gott willigt ein, und damit ist das Spiel definiert:

Die beiden spielen um einen wichtigen Einsatz, nämlich Fausts Seele und damit die Bestätigung der eigenen Hypothese über die Natur des Menschen. Es ist ein uralter Plot, der schon bei Adam und Eva im Paradies eingeführt wird, ein Versuchungsplot. Dabei versucht ein Spieler (Mephisto, die Schlange), eine Spielfigur vom rechten Weg abzubringen.

Noch allgemeiner kann man es als Destabilisierungsspiel verstehen: Im Kern handelt es sich um ein Balancespiel, wie man es auch im Zirkus sehen kann. Ein Artist steht auf einem instabilen Untergrund, einem Seil, einer Kugel, einer Rola Bola, während ihm ein anderer Artist Bälle und Jonglierkeulen zuwirft. Wird er fallen, oder wird es ihm gelingen, die Balance zu halten? Dieses Spiel wird auch von Kindern gespielt, wenn sie auf Zäunen balancieren, auf einer Slackline stehen, wenn sie auf Skateboards fahren. Ein anderes Beispiel sind Menschen auf Pferden, Bullen, Fahrrädern, Motorrädern, Hochrädern, in Flugzeugen oder in anderen labilen, dynamischen Gleichgewichten. Für Zuschauende ist ein Destabilisierungsspiel vor allem dann interessant, wenn eine gewisse Fallhöhe besteht. Er oder sie hat dann doppelte Gewinnaussichten: Wenn die Destabilisierung gelingt, sieht man einen tiefen Fall, und dieser ist für Beobachtende auf eine verbotene Weise immer lustvoll, weil er potenziell mit einem eigenen Aufstieg und mit Selbstbestätigung verbunden ist. Wenn die Destabilisierung dagegen misslingt, erleben die Zuschauenden ein erhebendes Beispiel für menschliche Größe, von welcher sie ebenfalls indirekt profitieren, weil sie ja auch Menschen sind.

Woyzeck

Eine Besonderheit von Georg Büchners Drama »Woyzeck« ist, dass niemand weiß, in welcher Reihenfolge Büchner die 31 Szenen eigentlich zu einem Stück zusammenfassen wollte, weil der Autor aufgrund seines frühen Todes das Manuskript nicht fertiggestellt hat. Aus Sicht der Spielanalyse ist dies aber geradezu ein Vorteil, denn statt einer linearen Erzählung finden wir eine Spielwelt mit verschiedenen Figuren und Konstellationen vor. Da ist vor allem Woyzeck selbst, die Hauptfigur, ein untergeordneter Soldat, dessen Sold nicht ausreicht, um seine Geliebte Marie und das uneheliche Kind zu unterhalten. Neben seiner Tätigkeit im Dienst seines Hauptmanns nimmt er deshalb einen Nebenverdienst als Versuchsperson an. Er muss sich dafür ausschließlich von Erbsen ernähren und gerät durch diese Diät in einen Zustand der Mangelernährung mit Halluzinationen. Der Doktor, ein gebildeter Naturwissenschaftler, führt die entsprechenden Experimente durch. Für ihn ist Woyzeck nur ein Versuchsobjekt, er sieht ihn nicht als Menschen. Der Arzt ist leicht

reizbar und hat eine sadistische Seite. Er schikaniert Woyzeck mehrmals öffentlich, erhöht jedoch bei jeder Verschlechterung seines körperlichen und psychischen Zustands dessen Sold.

Das Spiel, das sich unter der Oberfläche abzeichnet, ist ohne Zweifel bösartig, und wenn ich dem Spiel einen Namen geben würde, dann würde ich es »jemanden zum Ausflippen bringen« nennen. Es wird meiner Beobachtung nach gern von Geschwistern gespielt, weil es eine Hierarchie voraussetzt, die in der Geschwisterreihe per se vorhanden ist. Dabei sticheln mehrere Personen so lange an einer anderen herum, bis diese die Kontrolle verliert. Für die älteren Geschwister besteht der Gewinn darin, dass sie ihre überlegene Emotionsregulierung zur Schau stellen und selbst erleben können. Jeder Spielzug des Doktors ist auf die Demonstration von Überlegenheit durch Gefühlskontrolle ausgerichtet. Als Je-desto-Relation formuliert: »Je näher du an den Kontrollverlust gerätst, desto ruhiger und kontrollierter werde ich.« Ein anderer Name für dieses Spiel könnte »lebende Zeitbombe« sein, und es bezieht seine Spannung daraus, dass der Zeitpunkt der Explosion unbekannt ist.

Endspiel

Das Stück von Beckett, 1956 geschrieben, spielt in einer abstrakten fiktiven Realität, die auf so wenige Parameter reduziert ist, dass sie bereits in der Anlage eine Spielrealität ist: Die Welt ist zu Asche zerfallen, es existiert noch der gelähmte und blinde Hamm, der als Despot über seinen Diener Clov und seine in Mülltonnen hausenden Eltern regiert. Da es keine Außenwelt mehr gibt, reduziert sich das Stück auf kleine, sinnlose, schikanöse Spielchen, die Hamm mit den Menschen in seinem Machtbereich spielt. Es gibt keine wirkliche Handlung mehr, vielmehr scheint die Zeit in Wiederholungsloops stillzustehen. Weder Hamm noch Clov machen eine Entwicklung durch, Hamm bleibt uneinsichtig und selbstmitleidig, Clov bleibt unterwürfig und passiv aggressiv. Die Zeit scheint eingefroren, die Dystopie wird zum Endzustand, von dem aus kein Weg mehr wegführt.

Während an der Oberfläche Abhängigkeitsspiele gespielt werden, findet unter dieser Oberfläche ein Versuch statt, das Ende des Spielens zu bestimmen, also die Grenze zu finden, hinter der wir aufhören zu spielen, ein verzweifelter Versuch, das Spiel zu beenden – wie es auch schon der Titel andeutet. Es ist eine Versuchsanordnung rund um die Frage: Wie schlimm müssen die Umstände sein, damit wir endlich aufhören zu spielen? Becketts resignative Antwort ist, dass wir diese Grenze nicht bestimmen und nicht finden können. Wir finden hier die Reinform eines dunklen Spiels, also eines Spiels, das die eigene Spielhaftigkeit permanent untergräbt und verdunkelt. Sucht man ein entsprechendes Kinderspiel, dann wäre dies etwa das Kopierspiel, bei dem Spieler:in A permanent wiederholt, was Spieler:in B gesagt oder getan hat. Wenn nun Spieler:in A sagt »Es reicht, lass uns aufhören«,

ist die Antwort von Spieler:in B ebenfalls »Es reicht, lass uns aufhören« – womit das Spiel eben wieder weitergeht. Die Spielregel verhindert eine Metakommunikation außerhalb des Spiels, und dadurch wuchert es ins potenziell Unendliche.

Die hier angeführten Beispiele sind unvollständig und erscheinen vielleicht übersimplifiziert, aber eine einfache Dynamik kann komplexe Muster hervorbringen. Diese Betrachtung des Theaters als Spiel stellt nicht die Bedeutung des Textes infrage, sondern sucht nach einer dynamischen Tiefenstruktur, die mehr ist als Text. Diese Tiefenstruktur ist vieldeutig, und es gibt unter der Oberfläche der Dramen natürlich immer mehr als nur ein einziges mögliches Spiel. Die Theatermacher:innen, wenn sie auf das Spiel horchen, finden also nicht ein ausbuchstabiertes Spiel vor, sondern die Ahnung eines Je-desto-Zirkels. Wenn ein solches Spiel gefunden ist, wird es zu einer körperhaften, dynamischen Metapher für das Stück. Sobald es auf diese Weise in die Körper und Seelen der Schauspielenden eingedrungen ist, können sie das Stück auf unzählige Weise variieren. Sie können eine für sie gültige Version erarbeiten, oder sie können das Stück an jedem Abend neu improvisieren, wie dies die Schauspieler:innen der *Commedia dell'arte* taten.

3.5.3 Sind Plots im Grunde genommen Spiele?

Tritt man noch einen weiteren Schritt zurück und betrachtet man die Versuche, aus Literatur und Film bestimmte grundlegende Erzählungen herauszufiltern, die sich zu allen Zeiten und an allen Orten der Welt finden lassen, dann fällt auf, dass diese Plots nicht selten große Ähnlichkeit mit Spielen haben. Eine der bekanntesten Sammlungen von Plots stammt von Ronald Tobias und listet 20 grundlegende narrative Strukturen auf:

1. Die Suche
2. Das Abenteuer
3. Die Verfolgung
4. Die Rettung
5. Die Flucht
6. Die Rache
7. Das Rätsel
8. Die Rivalität
9. Der Underdog
10. Die Versuchung
11. Die Metamorphose
12. Die Verwandlung
13. Die Reifung
14. Die Liebe
15. Die verbotene Liebe
16. Das Opfer

- 17. Die Entdeckung
 - 18. Die Grenzerfahrung
 - 19. Der Aufstieg
 - 20. Der Fall
- (Tobias 2016)

Sie bieten klar beschreibbare Rollen (zum Beispiel ›Verfolger‹ und ›Verfolgter‹) an und definieren sowohl Spielstrategien (zum Beispiel ›sich verstecken‹) als auch konkrete Spielzüge (zum Beispiel ›einen Unterschlupf finden‹). Plots können dabei mehr oder weniger emotionales Involvement erfordern: Liebesplots oder Racheplots können nicht ohne ein hohes psychologisches Involvement gespielt werden, Verfolgungsplots und Abenteuerplots dagegen schon. Alle Plots widmen sich einer imaginären Wunscherfüllung, die aus unserer biologischen Grundausstattung resultiert und an dieser ansetzt, etwa unserem Wunsch nach Liebe, Status, Sexualität, Zugehörigkeit, Respekt und Bewunderung. Sie erhalten ihre Universalität aus dem permanenten Zusammentreffen dieser Triebe auf dem Spielfeld der jeweiligen Gesellschaft, wo sie durch mehr oder weniger versteckte Spielzüge realisiert werden müssen. Die emotionale, psychologische Motivlage ist die treibende Kraft und sie sucht sich ihren Weg durch eine Landschaft von gegebenen Umständen, wodurch die Erzählung oder der konkrete Spielverlauf ihre jeweilige Form finden. Diese Art von Fiktionsspiel unterscheidet sich sehr von der Regeldramaturgie, wie man sie in vielen Ratgebern zum Storytelling findet. Den Ablauf der Handlung darf man sich hier linear vorstellen, vielmehr kann sie jeden beliebigen Verlauf und sogar verschiedene Verläufe gleichzeitig nehmen. Ich würde Plots daher als universelle Spiele verstehen, wobei der Fokus auf Imagination und Involvement liegt, während das Regelsystem in den Hintergrund tritt, ein typisches Merkmal von Konstruktionsspielen.

3.6 Die Ästhetik des Spiels im Theater

Das bisher Geschriebene macht für das Theater natürlich nur dann Sinn, wenn Spiele eine eigene Ästhetik hervorbringen, eine spezifische Ästhetik, die nur und ausschließlich durch Spiele erzeugt werden kann. Es muss eine Brücke geben zwischen Spiel und Ästhetik. Unter welchen Bedingungen bringt das Spiel also eine Ästhetik hervor? Wichtigster Referenzpunkt hierfür ist nach wie vor Friedrich Schiller, dessen Analyse des Zusammenhangs von freiem Spiel und Ästhetik bis heute nachhallt und unübertroffen ist, weshalb ich ihr hier etwas Raum gebe. Schillers Konzept des Spieltriebes, das er im 11. bis 16. Brief seiner Abhandlung »Über die ästhetische Erziehung des Menschen« (Schiller 2000) entwickelt, bringt Spiel und Ästhetik